Le rôle d'un grand club et d'une ONG au cœur d'une ville active: *les cas de Everton in the Community (Liverpool) et GAME (Copenhague)*

Yverdon-les-Bains, 7 novembre 2019

Philippe Furrer

phil.furrer@inspoweredby.ch

@inspoweredby

insPoweredBy

Movement & Sports Activism

Baisse de la pratique sportive chez les jeunes & nouvelles formes de «consommation»

- « Les jeunes résidant en Suisse sont résolument sportifs ». **L'activité sportive des jeunes est toutefois en recul** par rapport à 2008: chez les 15-19 ans, entre 2008 et 2014, le nombre moyen d'heures de sport par semaine est passé de 6,1 à 5,6 heures.
- 62 % des 10-14 ans et 43 % des 15-19 ans sont membres d'un club sportif.
- L'activité sportive des adolescents enregistre une **baisse continue après l'âge de 13 ans**. Toutes tranches d'âge confondues, les jeunes hommes pratiquent davantage de sport que les jeunes femmes.
- Les enfants qui font régulièrement et souvent du sport sont généralement membres d'un club sportif. **Chez les adolescents, l'affiliation à un club perd de son importance au profit de la pratique sportive libre.**
- **L'origine sociale** influe sur le comportement sportif. Les enfants de parents à haut niveau de formation et à revenu élevé font plus de sport que la moyenne.
- Les jeunes issus de **l'immigration** pratiquent moins de sport que leurs homologues suisses.

En Suisse, lors d'une enquête sur les 11-15 ans en 2010, seuls 12 à 19% des garçons et 6 à 11% des filles étaient actifs physiquement au moins une heure par jour, sept jours sur sept, satisfaisant ainsi aux recommandations de l'OMS en matière d'activité physique (source : Activité physique et santé, OFSPO et hepa.ch, 2013).

PORTRAIT DES CLUBS SPORTIFS VAUDOIS 2016

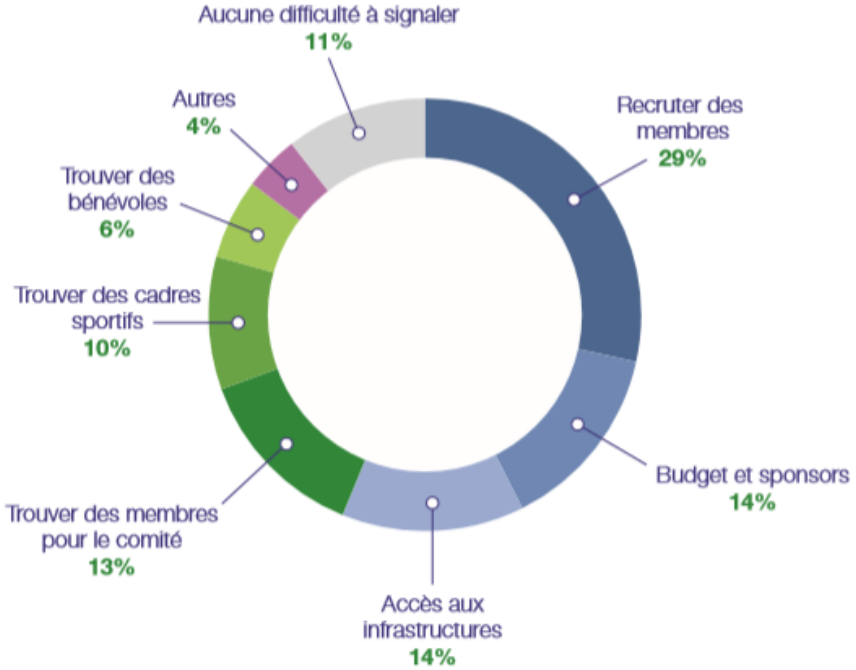
Moins de clubs – difficultés d'accès… l'offre est-elle encore adaptée???

- En 2016, le canton de **Vaud** compte **1143 clubs sportifs**
- Depuis 1996, le **nombre de clubs sportifs a sensiblement diminué** dans le canton de Vaud (-27 %), mais aussi dans l'ensemble de la Suisse (-28 %).
- La moitié des clubs estiment ne **pas disposer d'un accès suffisant** (en nombre et en heures) aux infrastructures.
- 19 % des clubs ont dû **refuser de nouveaux membres** et, pour la moitié d'entre eux, la raison était le manque d'infrastructures.
- La part des **seniors (61 ans ou plus) a plus que doublé**, passant de 5 % à 11 % des membres de clubs sportifs vaudois.
- La classe d'âges qui a le plus reculé est celle des 21 à 40 ans, avec une diminution de 12 points de pourcent.
- Les jeunes de **16 à 20 ans** sont surreprésentés, mais dans une moindre mesure que ceux des deux catégories précédentes.
- Les **femmes** ne représentent qu'une **minorité** (31 %) des membres inscrits dans les clubs sportifs vaudois, une part semblable à celle de 1996 (33 %).

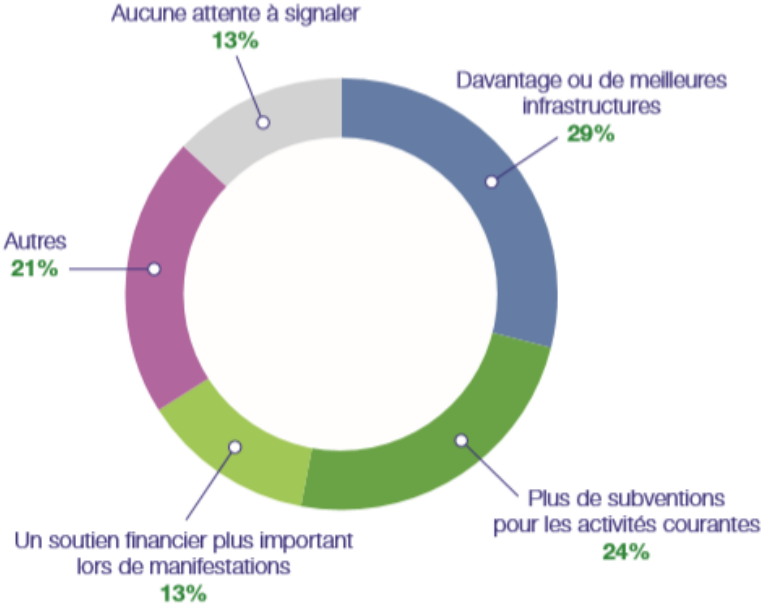
PORTRAIT DES CLUBS SPORTIFS VAUDOIS 2016

Le plus grand défi: recruter de nouveaux membres!

[F31] DIFFICULTÉS RENCONTRÉES PAR LES CLUBS (PREMIÈRES MENTIONS), VAUD, 2016



[F32] ATTENTES DES CLUBS VIS-À-VIS DES COLLECTIVITÉS PUBLIQUES, PREMIÈRES MENTIONS, VAUD, 2016



Source des données: Statistique Vaud, Enquête auprès des clubs sportifs vaudois.

Everton in the Community

Official Charity of
Everton Football Club

Michael.Salla@evertonfc.com

Everton in the Community

Vision:

Etre l’association la plus efficace dans l’usage du sport pour identifier et soutenir les habitants les plus vulnérables

Champs d’action

- Santé et bien-être
- Engagement de la jeunesse
- Emploi et éducation
- Sport et handicaps

Toucher les quartiers

Améliorer l’accès - optimiser l’impact

> 300 lieux d’activité

> 40 projets réalisés

>20,000 personnes touchées chaque année

Santé et bien-être

Liverpool: une ville et des communautés défavorisées

Actions principales

- Maladies chroniques
- Maladies mentales
- Difficultés liées au vieillissement

Maladies chroniques

Inégalités: jusqu'à 12 années de difference d'espérance de vie selon les quartiers (Liverpool City Council, 2018)

La situation actuelle

1. 1'272 décès annuels liés au cancer
2. Près de la moitié évitable (prévention!)
3. Situation identique avec l'obésité et le diabète

PUBLIC HEALTH LEAGUE

		Team	P	W	D	L	F	A	GD	Pts
C	1	Chelsea	18	46	786	83	86	426	14	114
	2	Tottenham	19	59	904	80	85	653	7	114
	3	Crystal Palace	17	62	968	80	84	526	9	105
	4	Man Utd	20	60	920	80	84	560	9	103
	5	West Ham	19	57	1060	79	83	620	7	100
	6	QPR	21	50	936	79	84	631	9	97
	7	Arsenal	22	54	1025	78	83	849	5	89
	8	Aston Villa	19	64	1062	78	82	691	8	80
	9	Southampton	22	65	1053	78	83	726	8	73
	10	Leicester	24	57	1078	77	82	573	8	72
	11	Swansea	24	56	1065	78	82	562	12	66
	12	Burnley	20	65	1297	78	82	698	10	57
	13	West Brom	23	66	1112	77	81	791	8	52
	14	Newcastle	24	60	1110	78	82	828	12	47
	15	Stoke	19	67	1198	77	81	996	10	38
	16	Sunderland	23	69	1203	77	81	1071	10	33
	17	Hull	29	60	1210	77	81	837	12	31
R	18	Man City	24	63	1280	76	80	852	9	30
R	19	Everton	23	67	1206	76	81	810	10	29
R	20	Liverpool	23	67	1206	76	81	810	10	29

Data is based on public health information from the areas local to the clubs

Santé mentale

1 personne sur 4 vivra un épisode de maladie mentale par année

(NHS England, 2018)

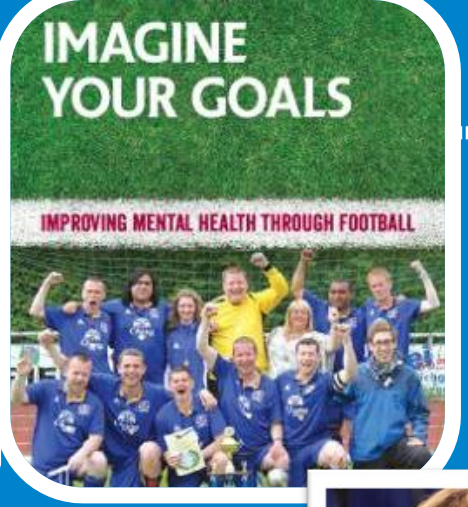
Une population vieillissante

17% de personnes âgées en plus sur ces 10 dernières années

1 personne sur 3 de plus de 65 ans développera une forme de démence

L’isolement social augmente le risque de maladies cardiaques de 30%

Mental Health

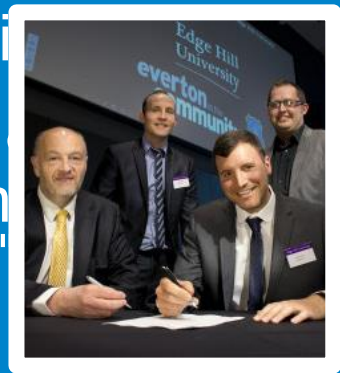


Girls on Side

Healthy Blues

Pass on the Memori

Research Evaluation



Employ New Tactics

The People's Place

...for peace of mind

Everton in the Community

Official Charity of Everton Football Club

Everton in the Community
Depuis
1988

AWARDS
100
Multi-Award Winning

40
Programmes

90,000
Heures de participation
par saison

Everton Free School
depuis
2012

170
partenaires

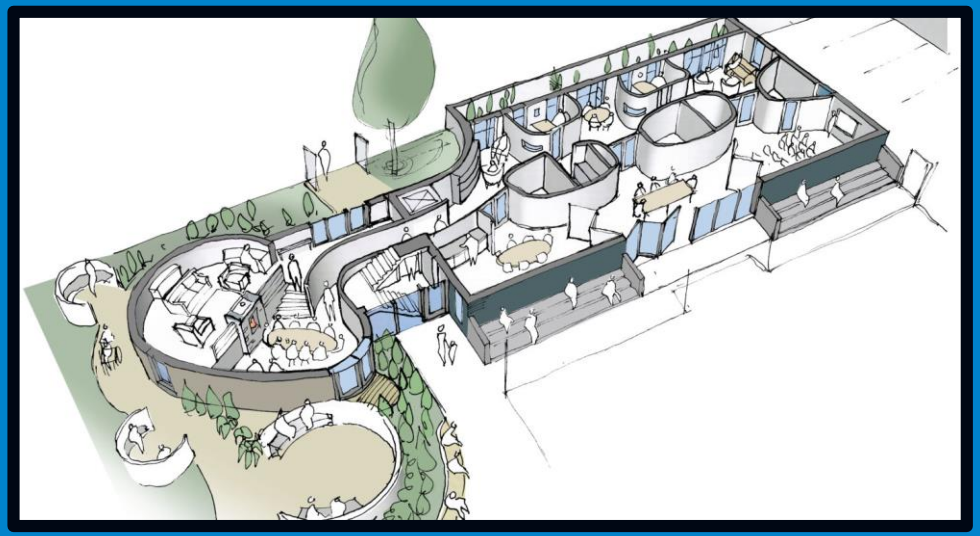
135
Employés plein-temps

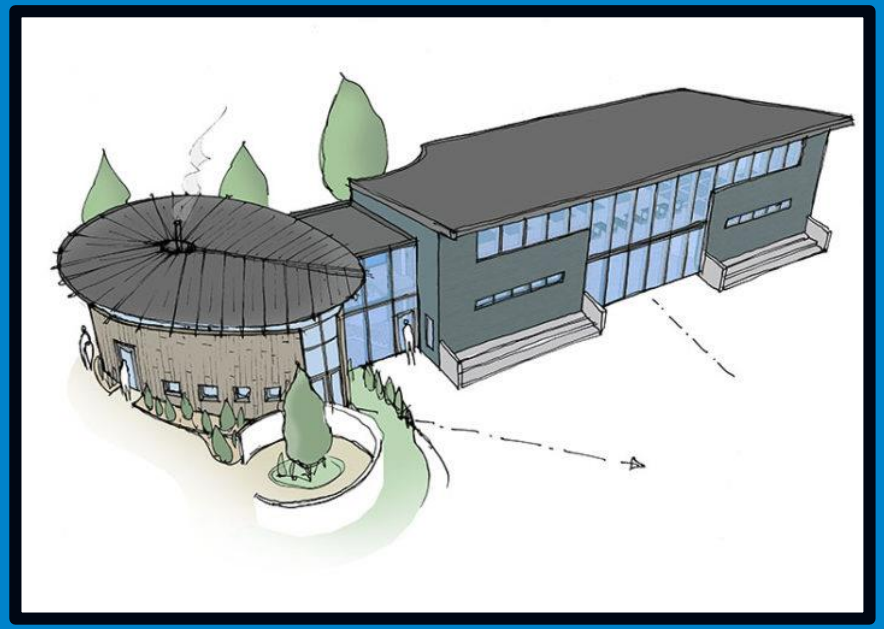
Soutient
20'000
Personnes
par année

270
Bénévoles

£10m
Nouvelle infrastructure

The People’s Place





PP

GAME? Késako?

Yverdon-les-Bains, 7 novembre 2019

WE LOVE ASPHALT

GAME THE MOVIE

WHY?

WE LOVE ASPHALT

GAME en bref

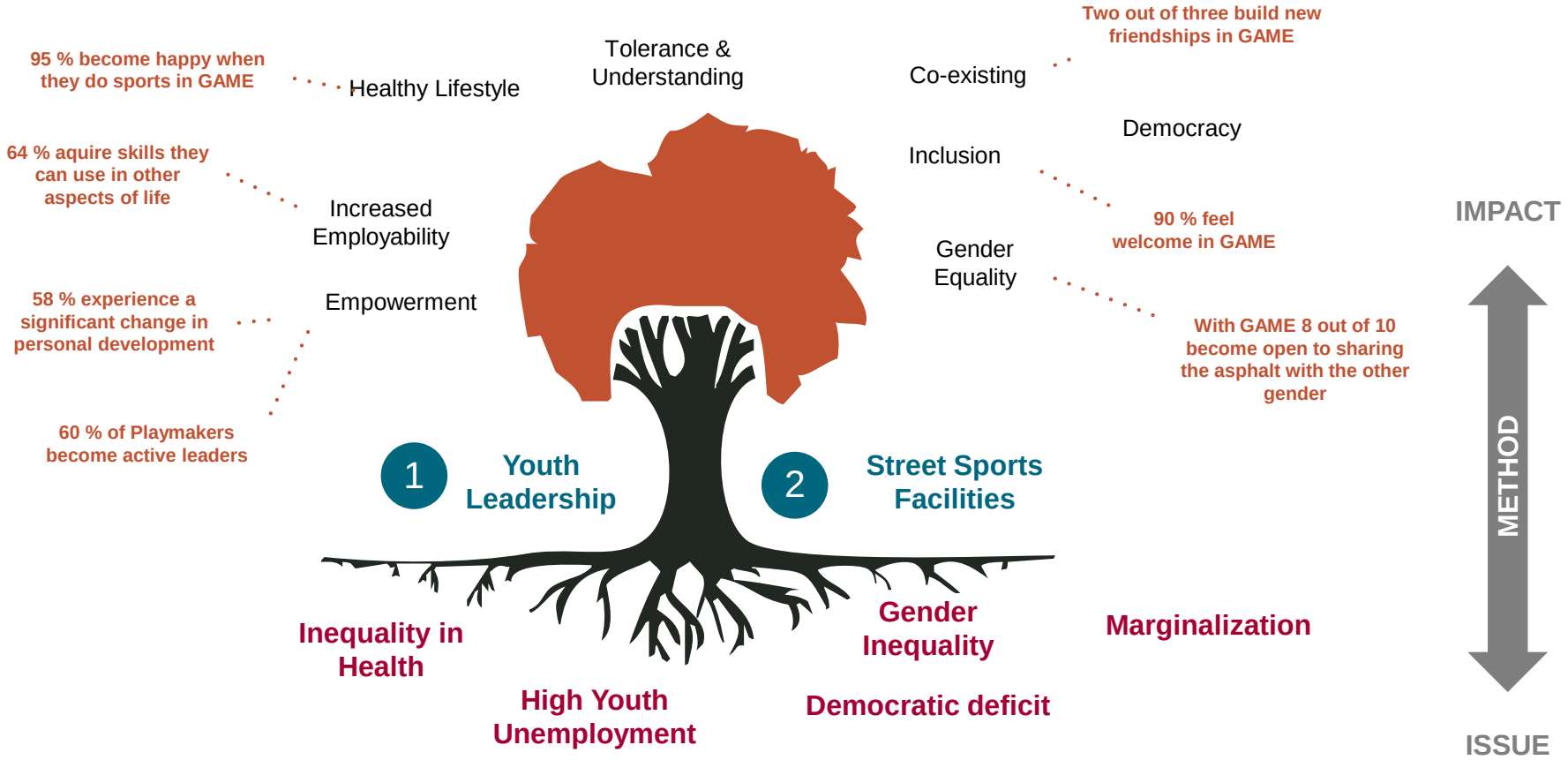
La mission de GAME est de générer du capital social durable à travers le sport de rue et la culture urbaine, pour les jeunes et par les jeunes

Quelques chiffres:
Née au Danemark en 2002, Top 150 des ONG
Active au Danemark, au Liban, en Jordanie, en Somalie, en Grèce, en Lituanie, à Malte, en Italie et au Ghana
Chiffre d'affaire annuel de € 4 millions
Vision: impliquer et transformer 100'000 enfants dans 10 pays d'ici 2020

GAME – l’approche en bref

- **Proposer des activités sportives et récréatives de rue, accessibles et inclusives**
  - **Sport et culture urbaine (Street football, Street Basketball, Parkour, Dance, Music, Events)**
  - **Compétences de vie – confiance, respect, vivre ensemble**
- **Former des jeunes à prendre le rôle de modèles pour leurs pairs**
- **Mettre à disposition des jeunes de tous horizons un espace flexible et accessible pour qu’ils puissent pratiquer toute l’année en sécurité**

La Théorie du Changement de GAME



Playmakers

Sport et culture de rue, installations simples et modulaires

GAME ZONES [INDOOR]

Les camps de PLAYMAKERS

Le programme de Playmaker propose deux weekends de camp de formation par année. Les jeunes participants rencontrent d'autres jeunes de tout le pays et sont formés comme jeunes coaches dans le street basketball, street football, street fit, street dance et "youth leadership". La gestion des conflits, le travail d'équipe et la responsabilisation sont au coeur des valeurs et compétences transmises.

Le Programme de Playmaker est gratuit et destiné au plus de 16 ans. Les jeunes participants, tous bénévoles, recoivent un certificat suite à leur participation active lors des camps et après une année d'activités dans leur communauté ou "GAME Zone".

WE LOVE ASPHALT

GAME PLAYMAKER
Le programme danois

IMPACT sur les PLAYMAKERS

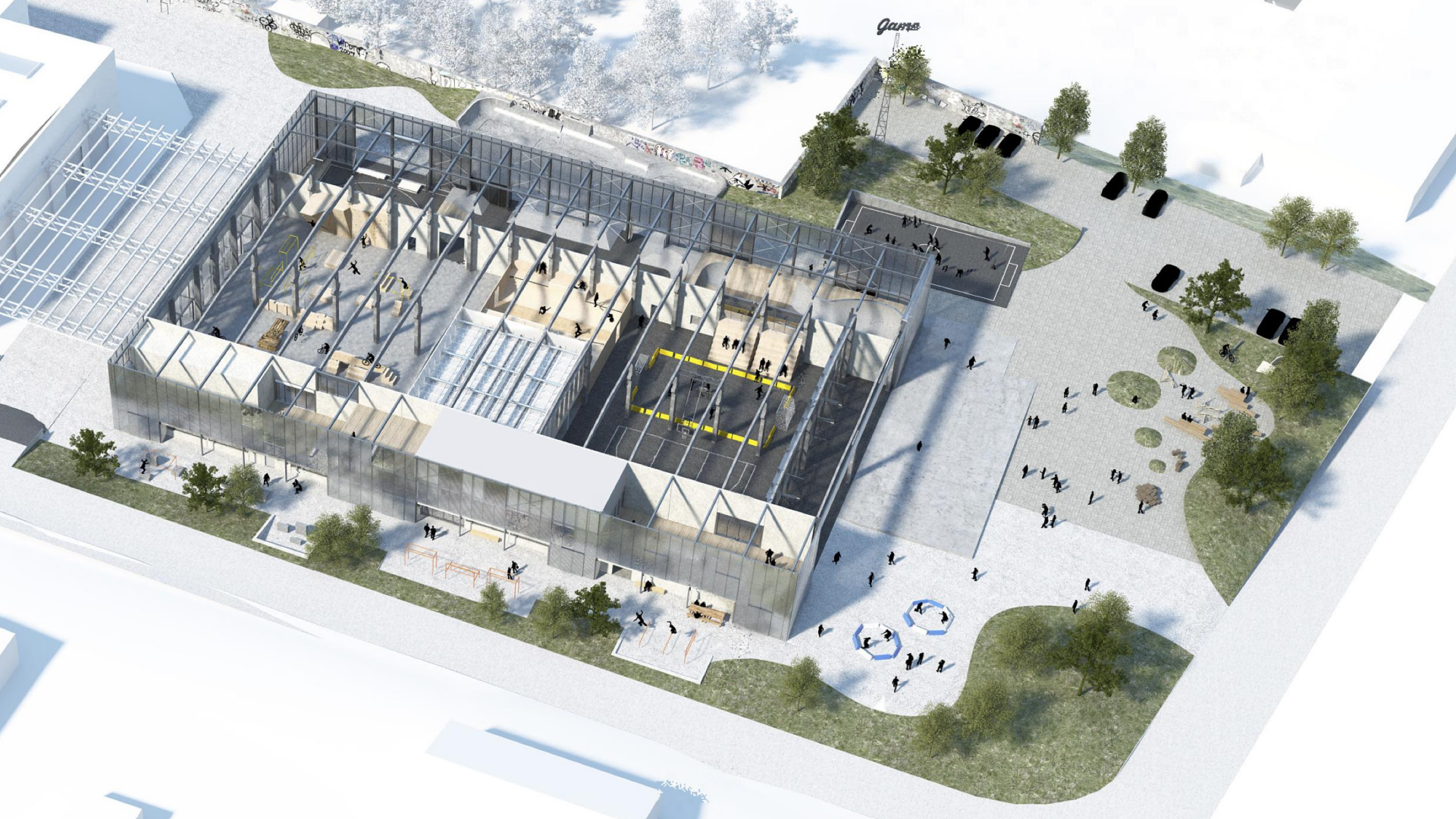
- 91% se sentent partie intégrante d’une communauté plus large
- 91 % se sont fait de nouveaux amis
- 86 % ont pu acquérir des compétences utiles dans d’autres circonstances de vie
- 30 % se sentient plus sûrs dans leur quartier et communauté
- 40 % font plus de sport

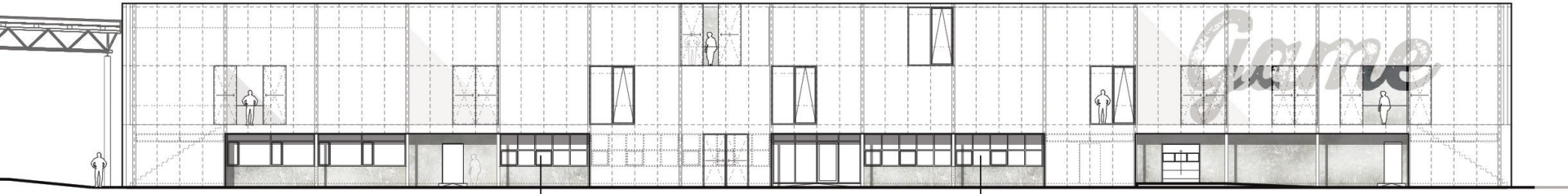
Exemple: GAME ESBJERG

ENGAGING THE YOUTH

Realdania TrygFonden NORDEA FONDEN Esbjerg Kommune

GAME VIBORG

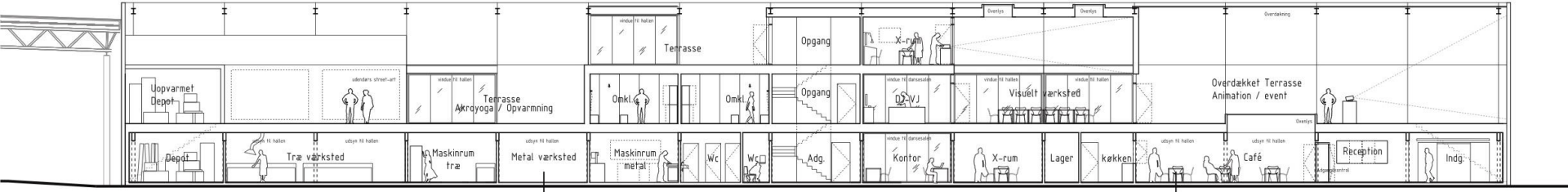

Game



SYDFACADE 1:200

SNIT CC

SNIT CC



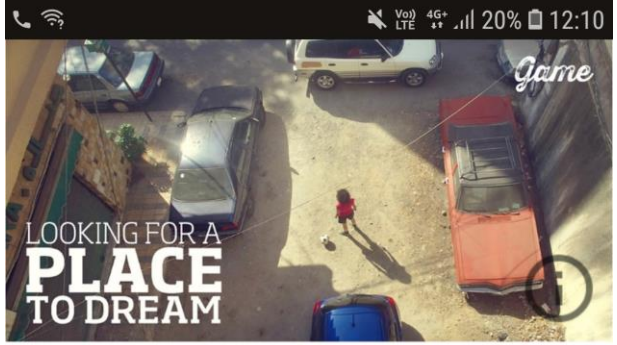
SNIT AA 1:200

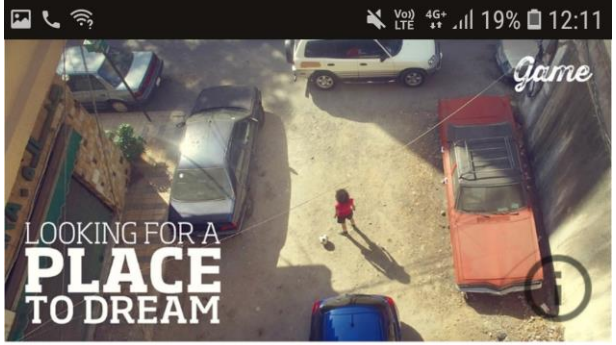
SNIT DD

SNIT BB

Game
Game
Game
Game

JMSR
trialactions





This is how you use the app and contribute to the "Looking for a Place to Dream" campaign:

1. Find a location that you think should be used for playing street sports
2. Take a picture of the location
3. Decorate the photo with stickers to create the street sports facilities of your dreams
4. Upload and share it on Facebook, and maybe your photo will become "The Place to Dream"

3. Decorate the photo with stickers to create the street sports facilities of your dreams
4. Upload and share it on Facebook, and maybe your photo will become "The Place to Dream"

CREATE YOUR OWN!

Tripoli GAME Zone - Liban

- 10 Playmakers
- 120 membres
- 10 ans d’âge moyen
- 15% de réfugiés

WE LOVE ASPHALT

SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

ELECTED EXAMPLES OF HOW PLAYMAKERS, EMPLOYEES AND PARTNERS IN AME HAVE CONTRIBUTED TO THE UN SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS IN 2018

GOAL 3: Good Health and Well-being

85%

of participants in Denmark and Jordan achieved skills in GAME they can use in other contexts of their lives.

70%

of participants and Playmakers in GAME Zones in Denmark practice sports more after starting in GAME.

GOAL 5: Gender Equality

33%

of the participants in GAME's activities across countries were girls, and in 2018, 44% of the 4,474 members of the GAME House Copenhagen were girls.

All GAME Playmakers in Jordan and Lebanon have received training in gender equality and 90% believe it is important to work for gender equality.

GOAL 10: Reduced Inequalities

85%

of participants and Playmakers in Denmark, Jordan and Lebanon have made friends with a different background than their own after starting in GAME.

All the Playmakers in GAME have been trained to use sports as a tool to break down conflicts between cultures.

GOAL 11: Sustainable Cities and Communities

72%

of participants and Playmakers in Denmark, Jordan and Lebanon feel safer in their local area after starting in GAME.

In 2018, GAME Lebanon won two awards for efforts to increase the amount of publicly available meeting places in Beirut, where today, public meeting places account for less than 0.8 m2 per capita – significantly lower than the 9 m2 recommended by UN Habitat.

GOAL 16: Peace, Justice and Strong Institutions

80%

of Playmakers in Denmark have become more motivated to participate in volunteer and civil society work after starting in GAME.

79%

of participants and Playmakers in Denmark, Jordan and Lebanon have become better at resolving conflicts after starting in GAME.

GOAL 17: Partnerships for the Goals

GAME works with a partnership model where our activities are based on formalized partnerships with municipalities and other public actors, civil society organizations, commercial actors and users.

In all countries where methods and impact are scaled, this is done in collaboration with local implementing partners, which are supported via technological platforms and a strong focus on mutual knowledge sharing and involvement.

VOLUNTEERS PLAYMAKERS

GOAL 5: Gender equality

ACHIEVE GENDER EQUALITY AND EMPOWER ALL WOMEN AND GIRLS.

41%

of the participants in GAME Lebanon are girls.

Lebanon is one of the world's worst countries, when it comes to gender equality. In GAME Lebanon, 90% of all participants believe that girls have the same right to practice sports as boys.

GOAL 3: Health and well-being

ENSURE HEALTHY LIVES AND PROMOTE WELL-BEING FOR ALL AT ALL AGES.

71%

of all children and youth in GAME exercise three or more times per week.

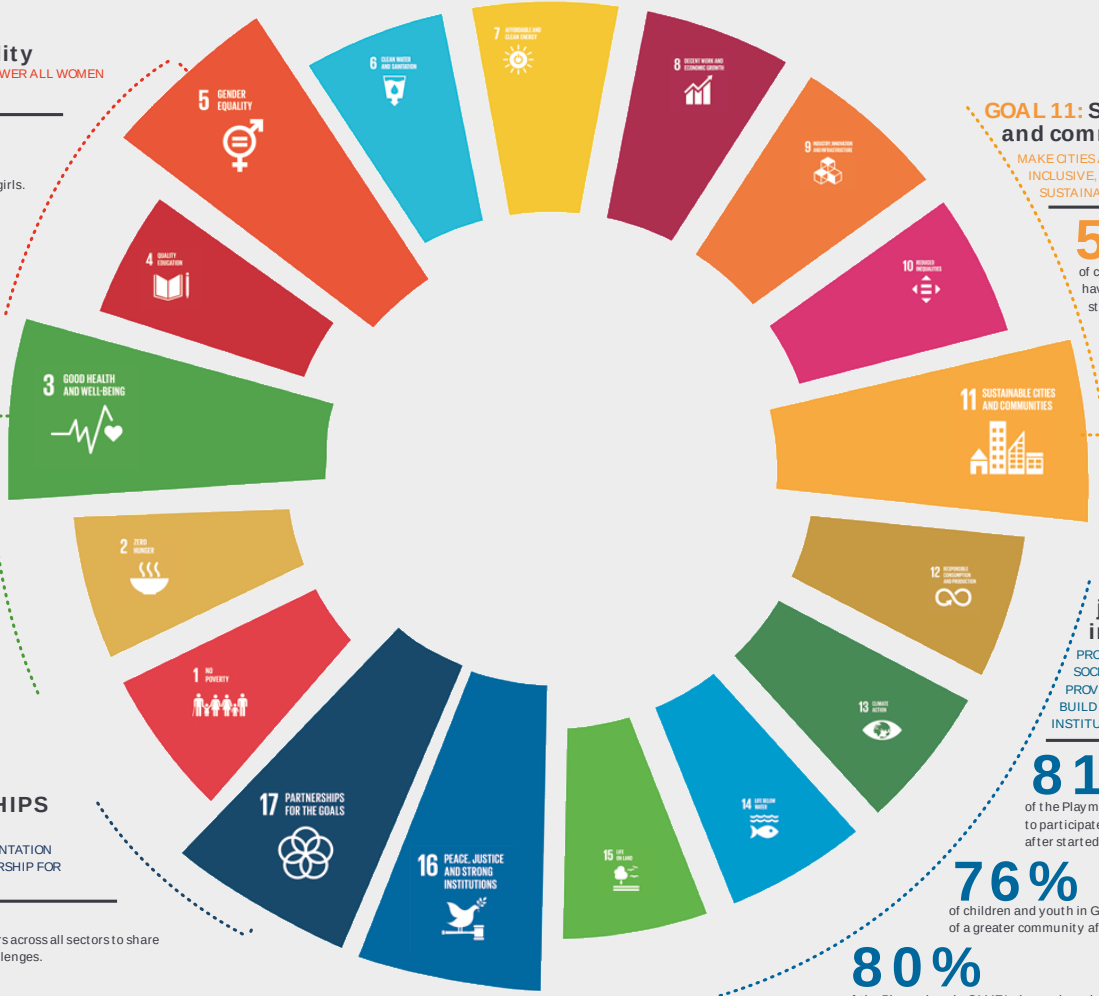
82%

of all children and youth in GAME have made new friends by being in GAME.

GOAL 17: PARTNERSHIPS FOR ACTION

STRENGTHEN THE MEANS OF IMPLEMENTATION AND REVITALIZE THE GLOBAL PARTNERSHIP FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT.

GAME works with partners across all sectors to share responsibility for solutions to global challenges.



GOAL 11: Sustainable cities and communities

MAKE CITIES AND HUMAN SETTLEMENTS INCLUSIVE, SAFE, RESILIENT AND SUSTAINABLE.

56%

of children and Playmakers in GAME Denmark have gotten better at resolving conflicts after starting in GAME.

40%

of children and Playmakers in GAME Denmark feel safer in their neighborhoods after starting in GAME.

GOAL 16: Peace, justice, and strong institutions

PROMOTE PEACEFUL AND INCLUSIVE SOCIETIES FOR SUSTAINABLE DEVELOPMENT, PROVIDE ACCESS TO JUSTICE FOR ALL AND BUILD EFFECTIVE, ACCOUNTABLE AND INCLUSIVE INSTITUTIONS AT ALL LEVELS.

81%

of the Playmakers in Denmark are more motivated to participate in volunteer or community work after started in GAME.

76%

of children and youth in GAME Denmark feel like members of a greater community after starting in GAME.

80%

of the Playmakers in GAME Lebanon have become positive role models in their communities.

GAME HOUSE COPENHAGEN 2018

4,474

MEMBERS

41,007

ATTENDANCES

44%

FEMALE MEMBERS

74%

OF THE MEMBERS FEEL LIKE PART OF A GREATER COMMUNITY AT GAME HOUSE COPENHAGEN

62%

OF THE MEMBERS ARE MORE ACTIVE IN SPORTS AFTER STARTING IN GAME HOUSE COPENHAGEN

63%

HAVE MADE NEW FRIENDS WITH A DIFFERENT BACKGROUNDS THAN THEIR OWN

3 BONNE SANTÉ ET BIEN-ÊTRE

70% des participants et des Playmakers au Danemark pratiquent plus de sport après avoir rejoint GAME

85% des participants au Danemark et en Jordanie acquièrent grâce à GAME des compétences qu'ils peuvent exploiter dans d'autres contextes de vie

WE LOVE ASPHALT

5 ÉGALITÉ ENTRE LES SEXES

90%

des Playmakers en Jordanie, au Liban et au Ghana ont reçu une formation sur l'égalité des genres et estiment qu'il est essential de se battre contre ces inégalités (accès, stéréotypes, harcellement...)

En 2018, 33% de tous les participants de GAME à l'international étaient des filles et plus de 45% des Playmakers en Jordanie et au Liban étaient des filles.

POURQUOI ce modèle fait du sens chez nous aussi?

- **En Suisse, 76’000 enfants vivent dans la pauvreté, et 188’000 autres dans la précarité (Caritas 2017)**
- **Violence et détresse parmi certains jeunes dans la région**
- **10% des jeunes entre 15 et 25 ans sont en rupture socio-professionnelle et encourent un risque particulier de tomber dans la pauvreté**
- **Les jeunes non-diplômés ont 4 fois plus de chances de se retrouver au chômage que leurs pairs qui ont mené à bien leur formation**
- **Accessibilité inégale, société plus métissée**
- **Changements structurels dans la pratique du sport et des activités récréatives**

Merci de votre attention!

Simon Prahm
Co-Founder & CEO

t: +45 2728 8160
m: sp@game.ngo

WE LOVE ASPHALT

MERCI

Yverdon-les-Bains, 7 novembre 2019

Philippe Furrer

phil.furrer@inspoweredby.ch

@inspoweredby

insPoweredBy

Movement & Sports Activism